

INTERSECÇÕES ENTRE ARTE E TECNOLOGIA NA PÓS-HISTÓRIA

Uma aproximação entre Vilém Flusser e Donna Haraway

Debora Pazetto Ferreira

Em linhas gerais, proponho, neste artigo, uma aproximação entre Vilém Flusser e Donna Haraway acerca da constatação de que vivemos em uma sociedade tecnológica totalitária, na qual as distinções tradicionais entre orgânico e artificial, natureza e cultura, humano e maquínico são progressivamente desintegradas. Nesse contexto, a separação teórica entre arte, tecnologia e ciência também perde o sentido, uma vez que na prática essas áreas estão cada vez mais amalgamadas. A arte, entendida como criação de novos modelos, significados e narrativas, como fabulação na qual ficção e realidade, imaginação e técnica mostram-se indissociáveis, é apontada por ambos os autores como um caminho para contornar ou transformar os aspectos dominadores e opressivos da nossa tecnocultura.

Flusser e Haraway elaboraram respostas filosóficas – em diversos aspectos semelhantes – aos problemas que perceberam no surgimento de uma nova época: a pós-história, na terminologia flusseriana, ou a *pólis* tecnológica totalitária, nas palavras de Haraway. Em meados da década de setenta, Flusser passou a ocupar-se de situações recentes provocadas com o desenvolvimento dos capitalismo avançados, como o crescimento da cultura de massas, a crise da ciência e a autoridade inexorável das tecnologias de ponta, como a telemática e a microeletrônica. Diversos aspectos da atualidade foram analisados como pertencendo a uma estrutura em comum: a desumanização dos seres humanos em uma sociedade dominada por aparelhos¹. Haraway, do mesmo modo, partiu de uma análise das tecnologias e das crises da ciência e da política ocidentais no final do século XX para criticar “a tradição do capitalismo racista, dominado pelos homens; a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como matéria para a produção da cultura; a tradição da reprodução do eu a

¹ Flusser define aparelhos como máquinas de calcular e produzir informações, as quais fazem parte de determinadas culturas, típicas do mundo pós-industrial. Mais precisamente, aparelhos são objetos tecnológicos construídos no contexto de uma teoria, i.e., são o resultado de textos científicos aplicados, e funcionam como caixas pretas, de modo que os usuários em geral não compreendem seu funcionamento, tendo acesso apenas ao input e output (FLUSSER, 2011a).

partir dos reflexos do outro” (2009, p. 37). A filósofa constata, em meados da década de oitenta, uma ordem mundial emergente, análoga, em sua novidade e abrangência, àquela gerada nos primórdios do capitalismo industrial.

Essa nova ordem, que faz, comparativamente, com que “o pesadelo do taylorismo pareça idílico” (2009, p. 37), estrutura-se no que Haraway chamou de “informática da dominação”: as velhas hierarquias da sociedade industrial cedem lugar a novas e assustadoras redes de poder, nas quais as estratégias de controle são codificadas em termos de taxas, custos de restrição, graus de liberdade, fluxos de informação, relações de interface, processamento de sinais, padrões e códigos, e nas quais a humanidade é reduzida a um sistema funcional cujos modos de operação básicos são probabilísticos, estatísticos. Trata-se, portanto, de um novo arranjo econômico e tecnológico – relacionado à decadência do Estado de bem-estar social, à precarização do trabalho e às políticas colonialistas – no qual seres humanos são condicionados a diversos analfabetismos e impotências e controlados por aparatos repressivos *high-tech* que vão do entretenimento massificado à vigilância e ao extermínio.

Flusser descreve o período pós-histórico, ou pós-industrial, em termos semelhantes, isto é, como um novo modelo de sociedade que funciona como aparelho administrativo e no qual o ser humano é reduzido a funcionário competente, partícula ou bit dentro de aparelhos: “em tal situação o homem é efetivamente desprezível: não deseja sequer libertar-se. Sente-bem enquanto escravo” (2011b, p. 104). O argumento flusseriano baseia-se na tese de que aparelhos condicionam seres humanos a seguir sua programação, pois o tipo de informação que produzem está inscrito previamente em seu programa e os funcionários (pessoas que agem em função de aparelhos) precisam seguir suas regras. O maior perigo é que os aparelhos – que vão desde o microchip até os macroaparelhos, como os administrativos, estatais, financeiros e econômicos – passam a funcionar de modo automatizado e escapam ao controle das intenções humanas. Os programadores tampouco dominam a situação, uma vez que não há um último programa em escala hierárquica, mas diversos programas que se coimplicam circularmente: o programa do aparelho, o programa da fábrica que produz os aparelhos, o programa do parque industrial que determina as fábricas, o programa do aparelho político-cultural que programa aparelhos econômicos e ideológicos, que reprogramam o aparelho político-cultural, e assim por diante. Mesmo os indivíduos mais poderosos do ponto de vista político, econômico ou militar, que acreditam deter o poder sobre seus propósitos e decisões, operam como funcionários em algum meta-programa.

Os apontamentos de Flusser e Haraway continuam valendo, com triste precisão, para descrever o cenário que vivenciamos atualmente no Brasil, em tempos de golpe político, reforma trabalhista, intervenção militar nas periferias e repressão ou assassinato das forças de resistência. Com efeito, nossas administrações sociais, legislativas, jurídicas e midiáticas pós-históricas podem ser compreendidas como aparelhos gigantescos, caixas pretas que escamoteiam suas transações e procedimentos, de modo que resta, aos impotentes cidadãos, apenas o input e o output. Aparelhos financeiros transnacionais, conglomerados empresariais, guerras, políticas monetárias, relações entre governos e bancos, disputas entre potências, monopólios econômicos são aparelhos que exigem ter seus programas obedecidos – e não decifrados. O trabalho humano nessa situação, longe de ser valorizado pela integração com as tecnologias, passa a ser “desmontado, remontado, explorado como uma força de trabalho de reserva; as pessoas envolvidas são vistas menos como trabalhadores/as e mais como servos/as; sujeito a arranjos do tempo em que a pessoa ora está empregada num trabalho assalariado ora não” (HARAWAY, 2009, p. 69).

Acredito ser impossível compreender e atuar politicamente na pós-história sem uma análise das tecnologias atuais, pois elas determinam as transformações fundamentais na estrutura do mundo: os Estados, as empresas e corporações transnacionais, os sistemas de vigilância digital e manutenção de base de dados, as instituições de educação, a alimentação humana, os sistemas de satélite, as eleições, a fabricação da imaginação, da linguagem e das coletividades, os centros financeiros de todas as cidades do mundo, as zonas de processamento de exportação e de livre comércio, a construção médica dos corpos e até mesmo algumas religiões dependem completamente da eletrônica, da biotecnologia, da computação, da engenharia de comunicação. O surgimento de uma nova classe trabalhadora semiescrava, estruturada em certa divisão internacional do trabalho, os sistemas de produção e reprodução sexual ou cultural, o hiperconsumo, os processos mortais de militarização, as ideologias e políticas públicas, as redefinições das concepções de propriedade são fundamentalmente tecnológicas. Assim, se as tecnologias fornecem fontes renovadas de poder e totalitarismo, são necessárias fontes renovadas de análise e ação política – para além da nossa simulação virtual e institucional de política – as quais podem incluir fabulações filosóficas, mitos, narrativas, gestos artísticos que disputem teórica e politicamente pelos territórios materiais e simbólicos da imaginação e da produção de mundo.

O HUMANO ARTIFICIAL

Em 1985, mesmo ano da publicação do *Manifesto Ciborgue* de Haraway, Flusser ministrou o ciclo de palestras “Artifício, Artefato, Artimanha”, que tinha como tema a arte do futuro iminente, na XVIII Bienal de São Paulo. A primeira palestra, intitulada “O homem enquanto artifício”, argumentava que há um sistema complexo de feedback entre as técnicas, entendidas como métodos para alterar objetos, os próprios objetos alterados e os sujeitos artífices: “a técnica altera o objeto, o objeto alterado altera a técnica, a técnica alterada altera o sujeito, o sujeito alterado altera a técnica” (FLUSSER, 1985, s.p.), e assim por diante. Isso significa que, ainda que aparentemente o objetivo das técnicas ou tecnologias seja a alteração da natureza, essa alteração sempre reverbera sobre os sujeitos. Assim, o propósito derradeiro de todas as técnicas se revelaria como sendo a alteração do ser humano: “ser homem (artífice) é alterar os objetos com técnicas sempre outras, a fim de alterar-se a si próprio” (*ibidem*, s.p.).

A humanidade, de acordo com essa perspectiva, não consiste naquele conhecido núcleo subjetivo – alma, espírito, identidade, eu, sujeito transcendental – creditado ao ser humano pela tradição judaico-cristã e seus diversos desdobramentos, mas em um campo relacional em processo contínuo de auto-modificação. Nesse sentido, o ser humano pode ser compreendido como intrinsecamente artificial (*ibidem*, s.p.). Haraway, por sua vez, também critica os crescentes processos do pensamento ocidental “que postulam uma subjetivação abstrata, que prefiguram um eu último, libertado, afinal, de toda dependência – um homem no espaço” (HARAWAY, 1985, p. 38). A ênfase na essência subjetiva individual, para ambos os autores, é um mito insustentável em uma sociedade tecnológica na qual o ser humano se revela como artifício.

Flusser assinala que as técnicas avançadas da pós-história, como a robótica, a informática e as inteligências artificiais, são um indício da completa artificialização da humanidade. O autor afirma que a robótica repousa sobre uma teoria dos atos que parte do pressuposto de que atos humanos podem ser decompostos em elementos claros e distintos, que podem ser computados e produzidos por aparelhos. A informática fundamenta-se em uma teoria análoga em relação às decisões, de modo que inteligências artificiais se tornam capazes de decidir (FLUSSER, 1985, s.p.). Com efeito, o termo “inteligência artificial”, cunhado por John McCarthy em 1956, referia-se à conjectura de que “cada aspecto da aprendizagem ou de qualquer outra característica inteligente pode ser, em princípio, tão precisamente descrito que uma máquina pode ser

feita para simulá-lo” (BROOKSHEAR, 2013, p. 418). Flusser, todavia, vai além dessa descrição e argumenta que essas técnicas e teorias reconfiguram seres humanos e fazem com que eles passem a agir e decidir artificialmente, isto é, tornem-se mais parecidos com robôs e inteligências artificiais:

Por certo: ainda é possível distinguirmos vagamente entre robô e agente humano e, mais vagamente ainda, entre obra de robô e obra humana. Por certo: ainda é possível distinguirmos vagamente entre inteligência artificial e humana e, mais vagamente ainda, entre decisões tomadas por inteligências artificiais e humanas. Mas podemos vislumbrar situação na qual afirmar dos robôs e das inteligências artificiais que são objetos, e dos homens que são sujeitos, passará a ser tolice (FLUSSER, 1985, s.p.).

Em sua segunda palestra, “A vida como artefato”, Flusser discorre sobre uma nova tecnologia que explicita, ainda mais do que os robôs e inteligências artificiais, a artificialização contemporânea do ser humano: a engenharia genética, isto é, a manipulação e recombinação dos genes dos organismos, capaz de reformular e reproduzir seres vivos. O filósofo constata, na época, a emergência de uma ontologia informática em consonância com essa nova tecnologia: “o universo dos organismos passa a ser visto enquanto correnteza de informações genéticas, enquanto rio composto de gotas informativas (...) rio este que vai secar em futuro distante mas previsível, e do qual emergem os organismos para remergulharem nele” (*Ibidem*, s.p.). Os organismos individuais, percebidos como fenomenais e passageiros, perdem a relevância em vista da estrutura genética, que pode ser manipulada tecnicamente. Em um momento mais otimista, no ensaio *Arte viva*, Flusser apresenta a biotecnologia como uma arte suprema, capaz de criar um mundo artificial de seres vivos, de obras de arte viventes (1998). A tônica da engenharia genética, em suma, é substituir o processo cego da vida por um processo deliberado e calculado.

Haraway, do mesmo modo, destaca que as máquinas do final do século XX levam ao rompimento das fronteiras entre o animal humano (organismo) e a máquina, o natural e o artificial, a mente e o corpo, o que se autocria (*physis*) e o que é criado externamente (*poiesis*), uma vez que “nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes” (2009, p. 42). A ontologia dominante, nesse contexto, percebe a máquina e o organismo como textos codificados por meio dos quais nos engajamos no jogo de escrever e ler o mundo (*Ibidem*, p. 42).

A microeletrônica está no centro do processo que faz a tradução do trabalho em termos de robótica e de processamento de texto, do sexo em termos de engenharia genética e de tecnologias reprodutivas e da mente em termos de inteligência artificial e de procedimentos de decisão (HARAWAY, 2009, p. 66)

O que extrapola essas várias semelhanças entre Flusser e Haraway é a imagem, escolhida por esta, para representar a remodelação da humanidade por meio das tecnologias de comunicação, computação e biotecnologias: o ciborgue. O termo, cunhado em 1960 por Kline e Clynes, referia-se à possibilidade de criar outro ser a partir do corpo humano, com implantes e ingestão de drogas, capaz de sobreviver em ambientes inóspitos. Essa visão tecnológica do corpo, mais palatável hoje do que na década de oitenta, alia-se à popularização de vacinas, dentaduras, óculos, tratamentos hormonais, anabolizantes, dietas cada vez mais químicas, implantes de microchip nos olhos de pessoas cegas, cirurgias para inserção de marca-passo, psicofármacos em geral, alimentos geneticamente modificados, enxertos, implantes, próteses e aparelhos portáteis conectados à internet, que, embora não sejam acoplados aos corpos, estão sempre junto deles e modificam os modos de lidar com tempo, espaço, relacionamento, memória, e assim por diante. A incorporação/assimilação dessas tecnologias, recente nessas proporções, ampara-se em um discurso bem mais antigo que estabelece o corpo como máquina, logo, como algo passível de ser corrigido, aperfeiçoado, manipulado tecnicamente – vale lembrar que, de acordo com Foucault, o controle técnico-político dos corpos por meio dos regulamentos militares, escolares, fabris e hospitalares fundamenta-se na perspectiva anátomo-metafísica do corpo formulada por Descartes (FOUCAULT, 1987).

Haraway argumenta que a humanidade pós-industrial é um híbrido teórico e fabricado, uma quimera, um ciborgue: “organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2009, p. 36). Com a medicina atual, as biotecnologias, realidades virtuais, robótica, clonagens que embaralham as distinções entre reprodução natural e reprodução artificial, inteligências artificiais, etc., tornou-se impossível distinguir onde termina o humano e onde começa a máquina. Como afirmou Flusser, o “humano natural” é uma *contradictio in adiecto* (2008, p. 15) – isso significa que nunca houve uma humanidade natural, isto é, independente da sua fabricação cultural, social, histórica, técnica e linguística. As tecnologias ciborguianas radicalizam essa

artificialidade humana, explicitam que o corpo é tecnológico e provocam, portanto, uma ruptura em relação às metafísicas tradicionais baseadas em dualismos como natureza e cultura: “com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra” (HARAWAY, 2009, p. 39).

Flusser, por sua vez, afirma que a distinção entre natureza (objetos dados) e cultura (objetos feitos) da ontologia tradicional é ultrapassada, pois tem o artesão burguês como pedra angular, uma vez que é este quem estuda os dados por meio das ciências da natureza para transformá-los em feitos, isto é, em artefatos (1985, s.p.). O autor considera essa ontologia insustentável porque, em primeiro lugar, há uma grande zona intermediária na qual o que é dado e o que é feito são indistinguíveis: vaca leiteira, floresta plantada, rio canalizado, a lua enquanto plataforma da NASA, sapato gasto, ruína de casa, livro queimado (*Ibidem*, s.p.). A segunda razão diz respeito à tese originalmente hegeliana de que a cultura se transforma em uma segunda natureza, ou seja, as condições culturais passam a ser experimentadas como congênicas e necessárias, e, para Flusser, tornam-se mais opressoras e constrangedoras do que as condições naturais: “o imposto de renda é mais terrível que o tigre, as câmaras de gás mais mortíferas que as enchentes” (*Ibidem*, s.p.). Por fim, seria preciso abandonar a distinção teórica entre natureza e cultura porque ela perde o sentido diante da “natureza” descrita pela ciência atual: as partículas subatômicas, o bóson de Higgs e os buracos negros são dados naturais ou são artefatos projetados a partir de instrumentos tecnológicos e teorias científicas?

Assim, nesse contexto pós-histórico ou ciborguista, na sociedade dos aparelhos ou na informática da dominação, em que se desintegram as distinções entre natureza e cultura, humanidade e artifício, organismo e máquina, tampouco faria sentido manter a separação teórica entre as artes e as ciências/tecnologias, que já estão bastante misturadas na prática – e estas não deveriam mais ser compreendidas como manipulação cultural de objetos naturais, mas como manipulação de regras em um jogo, ou como desvio de programações, ou como mundanizações capazes de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana.

ARTE-TECNOLOGIA

Flusser argumenta que a divisão teórica, cultural, acadêmica e institucional entre as artes, por um lado, e as ciências e tecnologias, por outro, deveria ser abandonada no

interesse de uma abordagem multimodal e interdisciplinar da criatividade (FLUSSER, 1982, s.p.). Com efeito, essa cisão em “duas culturas”, para usar a famosa expressão de Percy Snow, além de ser instituída em função de um contexto sócio-político específico, é bastante recente: consolida-se apenas na segunda metade do século XVII, principalmente em virtude da emancipação das ciências naturais que ocorre nessa época e do desenvolvimento institucional característico das políticas de Colbert, na França, as quais refletem um esforço de sistematização das disciplinas e profissões (KRISTELLER, 1952, p. 523). Basta analisar a história da divisão dos conhecimentos para constatar que foram necessários séculos de discussão, escrita argumentativa, lapidação conceitual, transformação institucional e esforço teórico-prático para que a arte passasse a ter um espaço social específico, distinto das ciências e de outras técnicas artesanais.

Não pretendo defender uma indistinção vaga entre arte, ciência, tecnologia e técnicas em geral, pois afirmar que tudo é a mesma coisa, de certo modo, equivale a nada afirmar. É razoável apontar diferenças nos objetivos, procedimentos, métodos e papéis sociais entre esses domínios, mas é igualmente possível enfatizar princípios comuns, como fazem Flusser e Haraway. A contestação flusseriana da diferença entre arte e tecnologia tem como impulso uma elevação da criatividade a conceito ontológico central, basilar para a experiência da realidade e a comunicação humanas. O filósofo afirma que, do ponto de vista do ato criativo, “toda proposição científica e todo dispositivo técnico têm alguma qualidade estética, assim como toda obra de arte tem alguma qualidade epistemológica” (FLUSSER, 1986, p. 331. Tradução própria). Ou, ainda, “a distinção moderna entre ‘arte’ e ‘técnica’, e mais geralmente entre ‘arte’ e ‘ciência’, aliás desconhecida antes da Idade Moderna, não mais é sustentável. Em futuro não muito distante, as artes passarão a ser consideradas ciências, e a ciência uma das artes” (1985, s.p.).

Essa aproximação fica muito evidente na contemporaneidade: as artes, mesmo sendo socialmente e teoricamente separadas da ciência e da tecnologia, apropriaram-se delas definitivamente – desde a fotografia e os primeiros recursos audiovisuais, passando pelo uso da engenharia da computação na *web art* e na arte generativa, da biologia e da engenharia genética na bioarte, até as poéticas digitais mais recentes que produzem experiências artísticas com realidade virtual, aumentada, interfaces e interações digitais, abrangência multissensorial, ambientes imersivos, etc. –, assim como, de modo mais despercebido, as ciências e tecnologias apropriaram-se das artes –

desde o Center for Advanced Visual Studies do MIT, que reúne artistas para explorarem as perspectivas estéticas da ciência, até o Google Deep Dream, que cria “pinturas” através dos algoritmos de uma inteligência artificial. Essas intersecções contemporâneas entre arte e tecnologia apenas explicitam, na contramão da divisão acadêmica dos saberes, a conexão que sempre esteve na base de ambas, atestada pelos termos clássicos *techné* e *poiesis* – os quais, como se sabe, designavam tanto atividades atualmente consideradas artísticas, quanto atividades atualmente consideradas tecnológicas.

O *Manifesto Ciborgue*, embora não seja tão explícito em relação a esse assunto, descreve diversas alianças entre arte, ciência e tecnologia. A arte, especialmente a literatura, aparece fundida com novas formas de fazer e pensar as tecnologias, na intenção de explorar as fronteiras corporais e sociais ciborguistas. Compreendendo a arte como “poder de significar”, a escrita-ciborgue, que usa a tecnologia e a ciência como materiais de fabulação, aparece como modo de retomar os instrumentos físicos e discursivos que estruturam a informática da dominação (HARAWAY, 2009, p. 86). O livro termina com uma análise da ficção científica feminista que parte da ideia de que as tecnologias, como a biotecnologia e a microeletrônica, escrevem o mundo e textualizam os corpos, especialmente os femininos, como problemas de código – ou seja, são tecnologias com o poder de significar, o qual deve ser retomado: “as histórias feministas sobre ciborgues têm a tarefa de recodificar a comunicação e a inteligência a fim de subverter o comando e o controle” (*Ibidem*, p. 88). Fica claro que a literatura é entendida como uma tecnologia – “a escrita é, preeminentemente, a tecnologia dos ciborgues” (*Ibidem*, p.88) – ou melhor, que a distinção entre tecnologia e arte jamais é pressuposta, tendo em vista que a diferenciação relevante, para Haraway, está entre os significantes-artes-tecnologias-escrituras da informática da dominação e os significantes-artes-tecnologias-escrituras capazes de construir corpos e coletividades que a subvertam.

Em seu livro mais recente, *Staying with the Trouble* (2016), a autora defende uma perspectiva não antropocêntrica para lidar com as mudanças climáticas a partir de um jogo com o significante SF: *Science Fact, Science Fiction, Speculative Fabulation, So Far*. O rompimento intencional das fronteiras entre fatos científicos, ficção e fabulação é ainda mais claro do que no *Manifesto Ciborgue*. Todo o livro se articula em torno de conexões entre arte, ciência, tecnologia e ativismo: “estou comprometida com mundanizações artístico-científicas como práticas simpoiéticas para viver em um planeta danificado” (HARAWAY, 2016, p. 67. Tradução própria). Haraway descreve e

analisa diversos projetos em que artes, ciências e tecnologias são misturadas em suas técnicas, métodos, histórias e espaços socioculturais no interesse de reabilitações, ressurgências e curas parciais do nosso mundo, que ela percebe como danificado dos pontos de vista social, político e ambiental.

Haraway e Flusser apostam que o gesto criativo da arte, quando não está confinado em museus e galerias, mas integrado à nossa tecnocultura, tem o potencial de gerar novas narrativas, modelos, modos de viver e questionar os arranjos dominadores da informática da dominação ou da sociedade dos aparelhos. Flusser entende o gesto artístico como criação de modelos que configuram a realidade: “toda experiência é modelada, programada pela arte” (2011c, p. 2), sendo que esse gesto “não se limita ao terreno rotulado como ‘arte’ pelos aparelhos. Pelo contrário: tal gesto mágico ocorre em todos os terrenos: na ciência, na técnica, na economia, na filosofia” (2011b, p. 160). Haraway adota uma concepção próxima ao descrever a intersecção entre arte, ciência e tecnologia como mundanização, ou seja, como modo de configurar o mundo através da criação de modelos para pensar e agir: “cada uma das mundanizações artístico-científicas cultiva uma robusta responsabilidade (...) cada uma delas é um modelo para a ação e o pensamento simpoiéticos, que envolvem muitas espécies e muitos jogadores” (2016, p. 71. Tradução própria). Destaco, portanto, que a fusão entre arte e tecnologia – também um híbrido, um ciborgue – em nossa sociedade pós-histórica cada vez mais próxima do autoritarismo político-tecnológico e das catástrofes climáticas, é um modo de resistir, ou reexistir, com base na tomada de posse dos mesmos instrumentos, linguagens, aparelhos e programas que nos codificam como funcionárias/os ou estatísticas.

ARTE-TECNOLOGIA COMO FICÇÃO OU MUNDANIZAÇÃO

A aproximação que estou propondo entre Flusser e Haraway parte, por um lado, do posicionamento crítico de ambos em relação às funções dominadoras ou desumanizadoras das tecnologias nas sociedades pós-históricas, e, por outro lado, do investimento conceitual de ambos na conexão entre gestos artísticos e tecnológicos como estratégia para subverter essas funções. A intersecção entre arte e tecnologia pode abrir frestas nos modos dominantes de pensar, sentir e agir em uma sociedade tecnológica opressora, porque pode propor novas imagens, táticas e narrativas para lutar

na e pela linguagem, jogar com as regras dos aparelhos, inventar outras mundanizações, reconstruir as fronteiras da vida cotidiana.

Existe um sistema de mito, esperando tornar-se uma linguagem política que se possa constituir na base de uma forma de ver a ciência e a tecnologia e de contestar a informática da dominação – a fim de poder agir de forma potente (...). Assumir a responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia significa recusar uma metafísica anticiência, uma demonologia da tecnologia e, assim, abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana (HARAWAY, 2009, p. 98, 99).

O problema é que boa parte dos discursos progressistas insiste no argumento de que a técnica envolve, necessariamente, dominação. No entanto, assumir responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia implica desenvolver um pensamento que não seja tecnofóbico nem tecnofílico – a luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo. A criação de uma unidade entre as pessoas que estão tentando resistir à intensificação mundial da dominação não deve ser feita pela negação ingênua da tecnologia, mas por sua assimilação subversiva (HARAWAY, 2009, 2006, 2016). É justamente porque ciborgues são um projeto militar do capitalismo, em colaboração com novas formas de guerra imperialista, que Haraway os transforma em mito, ironia, símbolo da libertação feminista. A estratégia, defendida pela autora, de “habitar” a imagem do ciborgue não tem a ver com gostar de implantes ou deslumbrar-se com a internet, e sim com entrar na disputa pelo tipo de mundo e pelo tipo de sujeito que tem sido tecnologicamente construído: “esta é uma zona na qual é melhor sermos propositores e influenciadores, do contrário seremos apenas vítimas” (HARAWAY, 2006, p. 139). Disputar no terreno dos significados não é uma tática inócua, se considerarmos que são porosas as fronteiras entre ferramentas e mitos, instrumentos e conceitos, aparelhos e imagens.

Os gestos artísticos aparecem nos textos de Haraway como construções de mitos, ficções, fabulações, significados, apropriações da linguagem que assimilam as tecnologias para subverter o papel opressor que elas desempenham na informática da dominação. Entendo o próprio *Manifesto Ciborgue*, nesse sentido, como um gesto artístico-filosófico que promove uma reflexão e uma estética de apropriação das tecnologias ciborguistas com o objetivo de implodir os nexos dualistas – humano-máquina, mas também homem-mulher, humano-animal, colonizador-colonizado e todas

as oposições que funcionam como marcadores sociais de opressão, como raça, etnia, sexualidade, gênero, religião, território, escolaridade, etc. – que formam a base material e simbólica sobre a qual se estruturam as redes da informática da dominação. A autora argumenta em favor do ciborgue ao modo de uma ficção, mas uma ficção que mapeia nossa realidade sociocorporal e opera como recurso imaginativo capaz de gerar potências e acoplamentos políticos (HARAWAY, 2009, p. 37). A arte, e mais especificamente a literatura ficcional analisada no *Manifesto*, é considerada uma potência de transformação política porque “realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo (...) a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica” (HARAWAY, 2009, p. 36).

É justamente na aliança entre arte e tecnologia da ficção científica feminista que aparecem os monstros-ciborgues, confundindo as categorias de homem ou mulher, humano, artefato, membro de uma raça, entidade individual ou corpo. Haraway traz à tona as fábulas de reprodução baseadas em tecnologias não mamíferas de James Triptree Jr.; o ciborgue Gaea de John Varley, que é uma combinação de deusa, planeta, anciã e tecnologia, em cuja superfície são geradas as simbioses pós-ciborgues; as personagens de Octavia Butler, como a feiticeira africana que aciona seus poderes de transformação contra as manipulações genéticas de sua rival; a mergulhadora geneticamente alterada por vetores virais que carregam um novo código de desenvolvimento, cirurgia de transplante, implantes de dispositivos microeletrônicos e duplicações analógicas, inventada por Vonda McIntyre, entre outros exemplos. Essa literatura trabalha com o prazer de corporificar a tecnologia, de ter habilidades de máquinas: “a máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação” (HARAWAY, 2009, p. 98). Quando o corpo é entendido como artefato tecnológico, embaralham-se as fronteiras impostas como naturais, por exemplo, as que separam os sujeitos em termos de gênero, sexualidade e raça. Por esse motivo, para a autora, ficcionalizar com ciborgues tem a ver com as questões que realmente importam (quem vive, quem morre e a que preço) – questões políticas que estão corporificadas na tecnocultura.

Em relação à potência da ficção, e mais especificamente da filosofia como ficção, é importante lembrar que é em busca dessa potência de mapear e atuar na cultura

tecnoimagética que Flusser transgride a tradição, iniciada por Platão, em que a filosofia é afastada da ficção por ser direcionada à verdade:

Há muito tempo estou com a ideia de que o tratado filosófico não mais se adequa à situação da cultura; de que os filósofos acadêmicos são gente morta, e que a verdadeira filosofia atual é feita por gente como Fellini, os criadores de clips, ou os que sintetizam imagens. Mas como eu próprio sou preso da vertigem filosófica, devo contentar-me em fazer textos que sejam pré-textos para imagens. A maneira de fazê-lo é escrever fábulas, porque o fabuloso é o limite do imaginável (FLUSSER, apud LEÃO, 1999, p. 18).

Em sua mais célebre ficção filosófica, *Vampyroteuthis Infernalis*, Flusser assume a perspectiva de um ser completamente diferente, habitante das profundezas marinhas, para encontrar um ponto de vista diferente sobre nossa realidade. Nesse sentido, penso que sua filosofia ficcional pode ser compreendida como uma abordagem artística, na medida em que, ao articular novos pensamentos e perspectivas, ela possibilita não apenas mudanças na percepção do mundo, mas a criação de realidades diferentes. Em um ensaio intitulado *Ficção científica*, Flusser argumenta que esse tipo de literatura não apenas revela uma área de intersecção entre ciência e imaginação, fato e ficção, mas também que a ciência e a tecnologia dependem em sua existência da ficção – das hipóteses e das simulações – e, mais do que isso, que toda a mundivisão científica poderia ser percebida como fictícia. O que chamamos de ficção científica são as “extrapolações de tendências já observáveis em arte/tecnologia” (FLUSSER, 2015, p. 1. Tradução própria) e deveríamos esperar que ela “levasse a ciência ao absurdo por meio da ficção (...) em uma análise mais acurada, isso que foi dito revela-se como uma descrição do próprio ato criativo” (*Ibidem*, p. 2-3). Assim, as ficções científicas, bem como as ficções filosóficas, dirigem-se ao “limite do imaginável” e podem, portanto, disputar os territórios sociopolíticos da imaginação na pós-história.

Esses territórios estavam e continuam em disputa: as análises flusserianas da pós-história vacilam entre o pessimismo e o otimismo, pois o filósofo compreendia que, estando na crista de uma revolução cultural capitalizada pelas novas mídias e tecnologias, havia vários caminhos abertos e seria difícil prever qual tendência predominaria na cultura. Nas décadas de setenta e oitenta, Flusser sentia-se em uma encruzilhada, na qual uma direção levaria a uma sociedade de funcionários completamente programados, robotizados, obedientes aos aparelhos, e a outra direção

levaria a uma sociedade de artistas que entenderiam os programas e saberiam jogar com suas regras para criar novos modelos de vida, percepção, sociedade, experiência, convivência, afeto, técnica, pensamento, organização política, etc. Em *Nossa escola*, o autor afirma que se estabelecermos um tipo de educação capaz de formar pensadores-cientistas-artistas, haverá espaço para o conhecimento dialógico e não apenas para o discursivo, para o pensamento intersubjetivo e não apenas para o objetivador e para a capacidade de programar os aparelhos sem ser programado por eles. Se a futura escola formar artistas com conhecimentos de informática, cibernética, teoria dos conjuntos e dos jogos, eles poderão ver a estrutura subjacente ao sistema aparelhístico e transcendê-lo jogando com suas próprias regras (2011b).

O campo de intersecção entre arte e tecnologia aparece como uma fresta pela qual poderíamos escapar do “funcionarismo” da sociedade administrada cegamente por aparelhos porque ele consiste na assimilação das técnicas e tecnologias mais avançadas sem, todavia, subordinar-se à função dominadora e opressora que estas exercem econômica, social e politicamente. Artistas, assim como hackers, podem compreender profundamente as técnicas e os aparelhos para subverter suas funções originais, podem apropriar-se deles sem ser apropriadas/os por sua tendência à programação. “As artes recorrem à tecnologia para suas próprias finalidades (...) Criam máquinas que nada produzem e aparelhos que não funcionam” (FLUSSER, 1971, s.p.). Assim, o poder, os métodos, os programas e os dispositivos científicos e tecnológicos são reduzidos ao absurdo, passam a ser jogos. Para Flusser, a arte na pós-história é necessariamente um engajamento político subversivo, na medida em joga com as regras das mais diversas formas de programação da vida humana: “o engajamento político humano não é mais dedicar-se à elaboração de programas, mas ao *desvio* de programações” (FLUSSER, 1986, p. 330. Tradução própria. Grifo meu).

Assim, ainda que descrevam a esquizofrenia tecnológica da pós-história de modo implacável, as análises flusserianas não são tecnofóbicas nem tecnofílicas, pois costumam apontar uma saída, ainda que virtual, incerta ou extraordinária, por meio do gesto artístico. Essa posição é análoga à de Haraway em *Stayng with the Trouble*, que a autora afirma ser um livro particularmente impaciente com duas respostas comuns às catástrofes ambientais geradas pela sociedade tecnológica capitalista: a fé cômica na salvação tecnológica – “a tecnologia de algum modo virá resgatar seus filhos travessos, porém muito espertos” (2016, p. 3. Tradução própria.) – e o futurismo apocalíptico e anti-tecnológico que já entregou o jogo como vencido. Como alternativa a essas

atitudes, Haraway argumenta a favor da necessidade de apoiar projetos locais, situados, que envolvam artistas, cientistas, tecnólogos, comunidades, seres de outras espécies e assim por diante. É preciso acolher esses projetos artístico-tecnológicos, assim como é preciso acolher a imagem do ciborgue, as tecnoimagens e os aparelhos para aprender a jogar com eles, modificar seus propósitos, recontextualizar suas funções.

Em seus momentos mais otimistas, Flusser afirmou que o ser humano entendido como *artifício* torna-se livre para *deliberar* sua vida, e a vida enquanto artefato é a vida deliberadamente jogada. Engenharia genética, medicina *high tech*, implantes robóticos, inteligências artificiais e todas as tecnologias ciborguistas contribuem para explicitar a artificialização da vida humana e apontam para um futuro no qual, ao menos em sua versão panglossiana, “todas as artes e todas as ciências formarão parte integrante de tal arte de viver e morrer, de amar, tal jogo supremo, no qual todos darão significado ao absurdo em diálogo com todos” (FLUSSER, 1985, s.p.). O autor tece uma ligação estreita entre “artifício”, que deriva de “arte”, e “deliberação”, que deriva de “liberdade”, para fundamentar a relação entre arte e liberdade: a arte, que é o mesmo que técnica, é o modo pelo qual o ser humano se libera dos objetos que o condicionam e das limitações de sua própria condição humana (*Ibidem*, s.p.). Nesse cenário pós-histórico esperançoso em que arte e tecnologia se integrariam em busca de liberdade, artificialmente conquistada, haveria espaço para uma existência intersubjetiva, liberada para o diálogo, fundada na convivência elaboradora de informações sempre novas, capazes de criar sentido para o absurdo da vida. A arte-tecnologia, criada dialogicamente, “não será mais técnica que visa alterar o mundo objetivo a fim de alterar o homem. Será técnica que visa dar sentido à vida intersubjetiva” (*Ibidem*, s.p.).

De certo modo, o livro mais recente de Haraway trata desse assunto – de como arte, ciência e tecnologia podem trabalhar juntas para dar sentido à nossa existência intersubjetiva e, ainda, em conexão com outras espécies de vida não humanas – de uma forma menos otimista e mais emergencial, o que deve ser um reflexo do modo como construímos nossa realidade social durante esses trinta anos que o separam do *Manifesto Ciborgue* e de *Artifício, Artefato, Artimanha*. Aprender a “conviver com o problema”: de como podemos viver e morrer juntos em um mundo arruinado tanto do ponto de vista ambiental e climático quanto do ponto de vista político e social. As respostas a esse problema passam pela necessidade de reconstrução da política na pós-história, o que envolve a reconstrução de teorias, práticas, fábulas, códigos, estruturas de mito e significado que ordenam nossos corpos e nossas imaginações em relação às tecnologias,

aos aparelhos, aos programas, às tecnoimagens. Se a humanidade pós-histórica está sendo progressivamente engolida pelo funcionalismo submetido aos piores programas do capitalismo totalitário, no qual toda resistência ao controle instrumental desaparece e toda heterogeneidade é subjugada – como podemos perceber tão bem no Brasil atual – é preciso recorrer a algumas “artimanhas”: aprender a decifrar as redes de dominação, jogar com as regras dos aparelhos, criar estratégias para subverter os programas, embaralhar as fronteiras que nos colocam na posição de vítimas, reescrever ativamente os textos dos nossos corpos e sociedades, desestabilizar as histórias com outras histórias, criar narrativas alternativas, retomar a linguagem e os instrumentos – as diversas maneiras com que Flusser e Haraway procuraram, incansavelmente, formular os gestos criativos que atuam nas intersecções entre arte e tecnologia para subverter as redes de dominação na pós-história.

REFERÊNCIAS

- BROOKSHEAR, G. J. *Ciência da computação – uma visão abrangente*. Ed. 11. São Paulo: Bookman, 2013.
- FLUSSER, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- _____. *Língua e Realidade*. Terceira edição. São Paulo: Annablume, 2007.
- _____. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume, 2011a.
- _____. *Pós-História - vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Annablume, 2011b.
- _____. “A Arte: O Belo e o Agradável”. Tradução de Rachel Cecília de Oliveira Costa. *Artefilosofia*. N. 11. UFOP. 2011c.
- _____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: EDUSP, 1998.
- _____. “Criação científica e artística”. Conferência na Maison de la Culture, Chalon s/Saone. 26/3/1982. Disponível no Arquivo Flusser.
- _____. “Artifício, artefato, artimanha”. Conferência ministrada na Bienal de São Paulo, 1985. Disponível no Arquivo Flusser.
- _____. “The Photograph as Post-Industrial Object”. *LEONARDO*, Vol. 19, No. 4, pp. 329-332, 1986.
- _____. “O Espírito do Tempo nas Artes Plásticas”. Publicado originalmente em SL, OESP, 16 (703): 4, 03.01.71.

_____. “Science Fiction”. Vienna TV Club 2 March 20th (1988). Translation William Hanff. *FLUSSER STUDIES*, N. 20, 2015.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Tradução de Raquel Ramalhe. Petrópolis: Vozes, 1987.

HARAWAY, Donna. “Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”. In: TADEU, T. *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

_____. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham and London: Duke University Press, 2016.

_____. “Interview with Donna Haraway”. In: Olsen, J. B., Selinger, E. *Philosophy of Technology*. Automatic Press/VIP, 2011.

_____. “When We Have Never Been Human, What Is to Be Done?” *Theory, Culture & Society*, V. 23 (7–8): 135–158, 2006.

_____. “Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective”. In: HARAWAY, D. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991.

KRISTELLER, P.O. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics. Part I”. *Journal of the History of Ideas*, v. 12, n. 4, p. 496-527, 1951.

LEÃO, Maria Lília. “Pessoa-pensamento no Brasil”. In: BERNARDO, G., MENDES, R. *Vilém Flusser no Brasil*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.